

Wirtualne wspólnoty a kultura uczestnictwa.

Analiza audiowizualnych obrazów

W niniejszym artykule zostaną przedstawione najpopularniejsze filmy poruszające tematykę wirtualnej rzeczywistości, społeczeństwa sieciowego i wirtualnych wspólnot, a także cyberswiata będącego ulepszoną wersją realnego. Wśród omawianych audiowizualnych obrazów znajdują się: *Matrix*, *Sala samobójców* oraz japońskie anime *.hack*. Zestawione zostaną trzy różne spojrzenia trzech nacji na problem funkcjonowania człowieka w wirtualnej rzeczywistości, które pozwolą nakreślić cechy charakteryzujące współczesną cywilizację- kulturę symulacji, pozwalającej na odgrywanie ról w wirtualnej rzeczywistości.

Wirtualne, panlokalne wspólnoty konstytuujące się w Internecie stanowią symptomatyczne dla społeczeństwa pomasowego zobrazowanie ewolucji modelu społeczności lokalnych. Zmiana ta polega na przechodzeniu z fazy wspólnot terytorialnych do struktury globalnej wioski i kultury uczestnictwa. Wirtualną wspólnotę cechuje konwergencja i interaktywność oraz zjawisko określane mianem całkowitego „zanurzenia” użytkowników w świecie telekomunikacji, a także wszechobecność sieci oraz proces stapiania się świata ludzi i świata sieci. Wiąże się to nieuchronnie z wzrastającą popularnością najnowszej technologii oraz atrakcyjnością *augmented reality* (poszerzona rzeczywistość), będącej dziedziną informatyki zajmującej się nakładaniem na świat rzeczywisty elementów generowanych komputerowo, czyli obiektów wirtualnych. Wraz z nadejściem czasów Web 2.0 nastąpiła era ciągłej aktywności telekomunikacyjnej, określana mianem *always on* (Lombard, 2009), powiązanej z nieustannym dostępem do Internetu za pomocą stałego łącza.

Cyberprzestrzeń miejscem spotkania i kształtowania wirtualnej tożsamości

Cyberprzestrzeń, a więc obszar, w obrębie którego powstają wirtualne wspólnoty, to sieć posiadająca skomplikowaną strukturę. Stanowi przedłużenie życia człowieka, a także uzupełnienie i wzmocnienie jego zdolności kreatywnych. Drugie życie prowadzone w sieci bywa określane jako fuzja fizycznych sieci telekomunikacyjnych z sieciami społecznościowymi (Lombard, 2009). W wyniku rozwoju technologiczno-informatycznego człowiek stał się stałym elementem krajobrazu sieciowego, będąc zarazem ogniwem systemu totalnej sieci, redukującej go do poziomu *zoon technikon*, zwierzęcia technicznego (Bendyk, 2004). Edwin Bendyk definiuje cyberprzestrzeń jako *sieciową przestrzeń komunikacyjną, w której trwa wymiana symboliczna między jej uczestnikami, tj. ludźmi korzystającymi z Internetu i telefonu komórkowego* (Bendyk, 2004, s.20). Tworzy się kosmopolityczna pajęczyna powiązań i relacji. Objawia się w niej zarówno zjawisko kurczenia się świata, jak i schizofreniczność współczesnego społeczeństwa, pragnącego podświadomie czegoś więcej poza codzienną pracą i nieodłączną konsumpcją. Warto jednak zauważyć, że wielokrotnie tożsamość członków wirtualnych społeczności jest zbieżna z ich tożsamością niesieciową (Castells, 2003). Potwierdzają to badania Nancy Baym i Steve Jones’a (Baym, 1999; Jones, 1998 za: Castells, 2003), która ustaliła tę prawidłowość na podstawie etnograficznych obserwacji grupy dyskusyjnej r.a.t.s, której głównym zajęciem jest wymienianie informacji dotyczących oper mydlanych. Jednakże zdarza się i tak, że użytkownicy Internetu ukrywają swą prawdziwą tożsamość pod fasadą awatara nie mającego żadnego związku z ich wyglądem zewnętrznym. Przykładowo w anime *.hack* występuje gracz Phyllo, ukazujący się pod postacią awatara, lewitującego kota. Nie należy on do żadnej

gildii i jest niespotykane starym graczem jak na użytkownika The World 2. Jednak w rzeczywistości, określanej mianem IRL (In Real Life) jest on sędziwym mężczyzną, chorym na raka, któremu zostało jedynie osiem miesięcy życia. W serialu odgrywa rolę kopalni informacji dla początkującego gracza o imieniu Hasseo oraz posiada kontakty z wieloma kluczowymi w grze postaciami takimi jak: Ovan, Naobi czy Taihaku. Analogiczna sytuacja występuje w *Gamerze*. Użytkownik gry *Spółeczeństwo* sterujący ludzkim awatarem filigranowej blondynki, w rzeczywistości jest tęgim mężczyzną, niemającym nic wspólnego z wybraną przez siebie postacią. Motywacją Phyllo do kontynuowania gry jest chęć zagospodarowania wolnego czasu i utrzymania kontaktu z ludźmi. Gra, ponieważ sprawia mu to przyjemność i odciąga nostalgiczne rozmyślanie o minionej przeszłości. Nie zależy mu na zdobywaniu kolejnych poziomów, dlatego też pomaga pozostałym graczom. Stanowi przykład najbardziej zaawansowanego internauty, dzielącego się z pozostałymi użytkownikami wiedzą, urastając tym samym do rangi mędrca i zarządcy, tzw. *piątej władzy* wirtualnego świata.

Na przykładzie tym widać, iż cyberprzestrzeń pojmowana bywa jako obszar spotkania co najmniej dwóch osób, których jak w przypadku Phyllo, może łączyć np. relacja mistrz-uczeń, a także jako teren nawiązywania związków pomiędzy interlokutorami, zawieranych w celu uzyskania korzyści materialnych bądź moralnych. W tischnerowskiej filozofii dramatu, spotkanie bywa określone jako związek dialogiczny, w którym naprzeciw siebie stają *Pytający* i *Zapytany* (Tischner, 1998). Kategorie te odnoszą się do Phyllo - znawcy oraz nowicjuszy proszących go o pomoc. Cyberprzestrzeń staje się miejscem spotkania człowieka ukrywającego się pod postacią cyfrowego awatara z innymi graczami, z którymi może następnie konwersować poprzez IRC (Internet Relay Chat), pozwalające na prowadzenie rozmów na tematycznych- bądź towarzyskich kanałach komunikacyjnych.

Spółeczeństwo ponowoczesne coraz chętniej sięga po antropotechnologie w celu rozwiązania problemów natury cielesnej i duchowej, a także ulega manipulacjom przynoszącym wytchnienie i zadowolenie. Najwyraźniej daje się to zauważyć w przypadku takich filmów jak: *Surogaci*, *Gamer* czy *Avatar*. Niegasnącym marzeniem ludzkości stało się dążenie do stworzenia idealnego społeczeństwa, żyjącego w utopijnej rzeczywistości, płynnej realności, *augmented reality*. Lansowana bywa także idea transhumanizmu (od *transistory human* - przejściowa forma człowieka). W imię niniejszej ideologii ochoczo wykorzystuje się zdobycze nauki i technologii, ze szczególnym uwzględnieniem nanotechnologii, neurotechnologii oraz biotechnologii, mających służyć poprawie kondycji ludzkiej, ulżeniu cierpieniom, dostarczeniu rozrywki oraz poszerzeniu możliwości działań człowieka.

Cybernetyczny homo viator

Użytkownik Internetu jest wiecznym imigrantem, cybernetycznym homo viatorem. Podczas nawigacji w wirtualnej rzeczywistości zamienia się w podróżnika, a *prawdziwy podróżny nie zna celu, brak celu czyni prawdziwym podróżnym* (Kasarek, 2011, s.75-76). Często określa się go także cybernetycznym nomadą przemierzającym drogi usytuowane w risomatycznej strukturze sieci. Tworzone przez niego w cyberprzestrzeni wspólnoty są zarazem realne, gdyż opierają się na aktach komunikacyjnych i symbolicznej wymianie darów, będących m.in.: informacjami, pozdrowieniami, filmami, zdjęciami krążącymi w wirtualnej sieci, jak i wirtualne, ponieważ ich uczestnicy zazwyczaj nie znają się osobiście (Bendyk, 2004). Najprostszą definicję cyberwspólnot ukuł Barry Wellman, zakładając, iż *społeczności są sieciami więzi międzyludzkich, które są źródłem życia towarzyskiego, wsparcia, informacji, poczucia przynależności i tożsamości społecznej* (Wellman, 2001 za: Castells, 2003, s.147). Zdaniem Howarda Rheingolda społeczności te umożliwiają nieskrępowane kontakty międzyludzkie, skupiając użytkowników sieci, łączących się za pomocą klucza wspólnych zainteresowań, więzi wsparcia czy przyjaźni (Rheingold,

1993 za: Castells, 2003). Nieskrępowane, ponieważ bliskość terytorialna niezbędna do nawiązywania kontaktu w tradycyjnych, lokalnych społecznościach, nie odgrywa tu żadnego znaczenia. Doskonałym przykładem takich wspólnot jest *hack//Roots*, którego bohaterowie tworzą wspólnotę graczy czy filmowa *Sala samobójców*, skupiająca nastolatków zainteresowanych tematyką turpistyczną. Uczestnicy wirtualnej gry dokonując aktów komunikacyjnych, odgrywają pewne role, przywiązując dużą wagę do autoprezentacji. W przypadku *Sali samobójców* dwójka bohaterów: Sylwia i Dominik Santorski rozmawiają ze sobą wyłącznie za pośrednictwem sieci. Akt komunikacji jest dokładnie przemyślany i wyreżyserowany. Odbywa się w zaciemnionym pokoju, w którym umieszczony jest komputer podłączony do Internetu, umożliwiający rozmowę bohaterów filmu prowadzoną w czasie rzeczywistym.

Wirtualne wspólnoty tworzone są przez grupy ludzi samorealizujących się poprzez wymianę poglądów i komunikujących się wewnątrz określonej tematycznie problematyki za pośrednictwem sieci Internet. Posiadają na ogół spójny system wartości respektowany przez członków grupy zobowiązanych do przestrzegania wypracowanych wspólnie reguł prawnych (Rheingold, 2000). Członkowie wirtualnych wspólnot komunikują się za pomocą sieci komputerowych. Przykładowy człowiek Sieci rekrutujący się z pokolenia Y jest aktywny, egoistyczny, ale i zdolny do altruistycznego działania. Cechuje go krytyczny stosunek do historii i społeczeństwa. Co więcej, nie uznaje hierarchii, a wolność jest dla niego najważniejszą wartością i splata się z zamiłowaniem do eksperymentowania w celu podnoszenia jakości życia (Bauer, 2009).

Kres tradycyjnych wspólnot

Obecnie, w mediatyzowanym społeczeństwie można zaobserwować zmierzch wspólnot sąsiedzkich kształtujących się w oparciu o wspólnoty terytorialne. Mobilność, komputeryzacja i interaktywność mediów sprawiła, że model osadniczy uległ przemianie, a ludzie łączą się we wspólnoty za pomocą kryterium podobieństwa (Bendyk, 2004). Pojawienie się „sieci społecznych” sprzyja zanurzeniu się użytkowników w sieci i wytworzenie nowego stylu komunikacji „jeden-do-wielu” oraz „wielu-do-wielu” (Lombard, 2009, s.100). Każdy z uczestników wirtualnej wspólnoty funkcjonuje w sieci jako końcówka gigantycznej, globalnej sieci medialno-teleinformatycznej (Bendyk, 2004).

Zdaniem jednych wzrost popularności Internetu prowadzi do wyobcowania, zerwania komunikacji społecznej i więzi rodzinnych, ponieważ użytkownicy sieci preferują anonimowe kontakty i przypadkowe życie towarzyskie niż spotkania twarzą w twarz (Castells, 2003). Przykład tego punktu widzenia obserwujemy w filmie *Sala samobójców*. Dominika, głównego bohatera cechuje słaba więź emocjonalna łącząca go z rodzicami, którzy całe dni spędzają w pracy, marząc o szybkim awansie społecznym i finansowym. Są typowym przykładem dorobkiewiczów, snobistycznych elit preferujących raczej „bywanie na salonach” niż spędzanie czasu w gronie rodzinnym. Dominik decydując się na rozpoczęcie wirtualnej gry, dokonał wyboru między światem rzeczywistym łączącym się z odrzuceniem, brakiem i smutkiem a światem wirtualnym, w którym odnalazł anonimowych kompanów mających podobne problemy, dzięki czemu mógł się z nimi utożsamić i skanalizować swe lęki i obawy. Zanurzenie w wirtualnym świecie pogłębiło dystans jaki żywił do rodziców, lecz zarazem zyskał chwilowe wyciszenie, uspokojenie i samozadowolenie.

Do tej pory nie udało się jednoznacznie stwierdzić, czy interakcje społeczne w Internecie mają bezpośredni wpływ na wzorce życia codziennego, oprócz tego, że stanowią rodzaj suplementu kontaktów społecznych (Castells, 2003). Natomiast w przeprowadzonych w 1995, 1996, 1997 i 2000 roku badaniach Katz'a, Rice i Aspden, (2001), w których informacje zostały pozyskane z wywiadu telefonicznego, wykazano dodatni związek zachodzący pomiędzy korzystaniem z Internetu, częstotliwością rozmów

telefonicznych a poziomem interakcji społecznych. Potwierdziły to także badania Barry Wellmana (Wellman 2001, za: Castells, 2003). Podobne wyniki przyniósł sondaż Uslandera z 1999 roku, który pokazał, że użytkownicy Internetu mają zdecydowanie rozleglejsze kontakty społeczne niż osoby niekorzystające z sieci (Uslander, 1999, za: Castells, 2003).

Warto mieć także na uwadze badania przeprowadzone przez Nie i Erbringa (2000), które wykazały osłabienie życia towarzyskiego zachodzące w przypadku osób nadmiernie korzystających z Internetu. Zdaniem badaczy świadczy to o występowaniu progu używania Internetu, powyżej którego kontakty międzyludzkie zostają marginalizowane kosztem kontaktów nawiązywanych w sieci. Zatem po przekroczeniu progu „aktywność sieciowa” wypiera inne rodzaje kontaktów (Castells, 2003,). Co więcej, Internet zarówno podtrzymuje słabe więzi, które bez jego pomocy zapewne uległyby zerwaniu, jak i tworzy nowe więzi, kształtujące się wewnątrz społeczności, składającej się z członków, dzielących wspólne zainteresowania (Castells, 2003).

Najnowsze badania wskazują, że uczestnictwo w życiu wirtualnych wspólnot sprzyja tworzeniu i rozwijaniu społeczeństwa obywatelskiego. Nowe media umożliwiają nieustanne interakcje podejmowane przez osoby pochodzące z różnych krajów. Dzięki międzynarodowym portalom społecznościowym mogą się bez przeszkód komunikować czy grać w sieciowe gry. Komunikatory takie jak np.: Skype, Tlen, Gadu-Gadu, Google Talk już dawno zastąpiły tradycyjne formy komunikacji na odległość. Ich olbrzymia popularność wiąże się z bezpłatnym lub niedrogim i powszechnym dostępem do sieci.

Matrix - .hack//roots

W kolejnej części artykułu przedstawione zostaną podobieństwa zachodzące między omawianymi filmami. Pierwszym, prekursorskim dziełem była trylogia, składająca się z filmów: *Matrix*, *Matrix: reaktywacja*, *Matrix: Rewolucja*. Należy ona do klasyki filmów science-fiction. *Matrix*, bazujący na toposie życia-snu zaadaptowano z dramatu naturalistycznego do filmów science fiction. Posiada wiele elementów stylu japońskiej animacji i komiksu wspólnych dla omawianej w następnej kolejności serii anime *.hack//roots*. Seria ta stworzona została przez Kōichi Mashimo. Jej akcja gry toczy się w The World i The World 2, a głównym bohaterem jest Haseo.

Matrix oparty jest na popularnej idei wirtualnej rzeczywistości i osadzony w realiach cybernetycznej sieci informacyjnej. Co ważne, posiada silne zakorzenienie w kulturze, gdyż odwołuje się do odwiecznych filozoficznych pytań stawianych przez ludzi. To film zwiastujący narodziny nowej ery powszechnej digitalizacji i cyfrowej egzystencji ludzkości. Natomiast *.hack//roots* to serial, którego fabuła oparta jest na grze komputerowej.

Matrix stał się lustrem nieświadomych procesów psychicznych zbiorowości (Bendyk, 2004). Głównym bohaterem *Matrixa* jest Neo - Thomas A. Anderson (Keanu Reeves) prowadzący podwójne życie. Akcja filmu rozgrywa się w roku 2199. Główny bohater, prowadzący dubeltową grę, za dnia pracuje dla firmy informatycznej MetaCortex, dla której pisze programy komputerowe, natomiast po godzinach dokonuje metamorfozy, przemieniając się w hakera prowadzącego samotną walkę z systemem.

Warto dodać, że maszyny obdarzone sztuczną inteligencją przeprogramowały *Matrix* tak, by symulował rzeczywistość z roku 1999 i osadziły w nim ludzi. Panoptyczne więzienie polega na nieustannym przeżywaniu rzeczywistości końca XX wieku. Użytkownicy tworzący wirtualną wspólnotę uwięzionych wiedli na pozór normalny żywot, jednakże było to jedynie wytworzoną przez sieć iluzję. Zdecydowana większość populacji podłączona jest do sieci, a maszyny pobierają od nich nadwyżki energii, dzięki czemu mogą prawidłowo funkcjonować. Jednakże istnieje także grupa osób niepodłączonych, wyzwolonych uprzednio przez legendarnego Wybrańca, której przewodniczy Morfeusz,

kapitan Nabuchodonozora. To właśnie Morfeusz dokonuje rytu przejścia uwalniając Neo z Matrixa, wierząc, iż to on jest kolejnym wcieleniem Wybrańca zapowiadanego przez Wyrocznię.

Tymczasem Haseo, bohater *.hack//roots* w realnym świecie jest siedemnastolatkiem uczącym się w prywatnej szkole, outsiderem, mającym kłopoty w relacjach interpersonalnych. Natomiast w świecie gry posiada status nowicjusza, od którego zależą losy całego *The World 2*. Akcja anime nie jest dokładnie określona, lecz ma miejsce po roku 2016. Podczas, gdy *Matrix* stanowi prawdziwy *Second life*, wspomniany *.hack//Roots* opowiada jedynie o losach uczestników gry komputerowej, której gracze są świadomi tego, iż stanowi ona jedynie rodzaj rozrywki. Lecz czy jest tak w istocie? Jedna z użytkowników gry, Shino, została zabita w grze przez PK, określanego mianem Tri-Edge. Spowodowało to zapadnięcie w śpiączkę w świecie rzeczywistym. Podobna sytuacja ma miejsce w *Matrixie*, w którym osoby podłączone do systemu, w momencie śmierci w wirtualnej rzeczywistości, umierają także w świecie realnym.

Zdaniem Edwina Bendyka *Matrix*, który pojawił się na szklanym ekranie w 1999 roku, to film zarówno o członkach współczesnej społeczności ludzkiej, jak i o ich marzeniach (Bendyk, 2004). Kolejne akordy rozwijającej się w zawrotnym tempie akcji poruszają delikatne struny zalegających w podświadomości lęków związanych z troską o świat, w którym przyszło im żyć. Zaczynają zastanawiać się i wątpić czy świat ten nie jest jedynie projekcją iluzji. Wpłynęło to na przeniesienie życia do innej rzeczywistości, zwanej cyberprzestrzenią (Bendyk, 2004). Współczesny człowiek, *homo irretitus* (łac. *irretio* – chwytać siecią, usidlić) przeniósł swą materialną egzystencję ze świata realnego do wirtualnego, prowadząc aktywność w cyberprzestrzeni, która paradoksalnie, choć nie istnieje w sensie fizycznym, wywiera najsilniejszy wpływ na rzeczywistość.

Powracając do *Matrix*, warto postawić sobie pytanie czym on właściwie jest? Jawi się jako symulacja, nieświadoma projekcja czy kolektywny sen. Morfeusz (imię greckiego boga snu i świata marzeń sennych) jest przewodnikiem wirtualnej wspólnoty, jej koryfeuszem. Stanowi także odpowiednik jungowskiego archetypu Starego Mędrca, stymulującego proces inicjacji. Oferuje on Neo zażycie jednej z dwóch pigułek: niebieskiej, dzięki której bohater zapomni o wszystkim, co się wydarzyło i będzie w stanie kontynuować egzystencję w Systemie lub czerwoną, dającą szansę poznania prawdy i istoty *Matrixa*, a więc zgłębienie tajemnicy świata, który został rozciągnięty przed twoimi oczami, żeby odgrodzić Cię od prawdy. Bohaterowie stają się niewolnikami umysłu. Po zażyciu czerwonej pigułki Neo odkrył, iż jest on częścią programu wyszukującego, którego zadaniem było odnalezienie jego ciała więzionego w Systemie. Po odszukaniu i odłączeniu od *Matrix'a* symbolicznie pożegnał się ze swą dawną tożsamością. Warto dodać, że w sieci funkcjonuje grupa wszechwładnych programów, zwanych Agentami, pełniącymi rolę strażników *Matrixa*. Swobodnie przemieszczają się w granicach oprogramowania podłączonego do systemu, kontrolując wszystkie wejścia do systemu. Można je utożsamiać z ukrytymi treściami ludzkiej nieświadomości (Kuźmicki, 2007). Do ich zadań należy ściganie i eksterminacja użytkowników sieci, korzystających z pirackich programów.

W anime *.hack* występują analogiczne struktury (Crimson Knights), które nadzorują użytkowników i czuwają nad przestrzeganiem zasad panujących w świecie gry. Przywołują także do porządku graczy zwanych jako PK, będących zawodowymi mordercami postaci, którzy walczą wbrew regułom poza areną. Jedynie Wybrańca jest w stanie się im przeciwstawić, ponieważ dysponuje podobnymi prerogatywami. Podobnie jest w *Matrixie*. Tutaj także bohaterowie zawiązują stowarzyszenia, tajne związki i prowadzą konspiracyjną walkę z systemem. W *.hack'u* użytkownicy tworzą gildie (a więc wirtualne wspólnoty), na wzór średniowiecznych bractw zrzeszających ludzi wykonujących ten sam zawód lub łączących się w celach obronnych, religijnych, towarzyskich. Jedną z nich jest Brygada Zmierzchu, do której dołącza główny

bohater Haseo, uchodzący za legendarnego Czarnego Wojownika, a nazywany ukrytą postacią. Gildią konkurencyjną do wymienionej jest TaN. Przynależność do danej gildii podnosi statystyki jej członków, przynosi wirtualne zyski finansowe, a także zapewnia otrzymanie lepszego uzbrojenia i szybszy rozwój. Użytkownicy stają się zatem członkami wirtualnych wspólnot w celu uzyskania indywidualnych korzyści, które podnoszą atrakcyjność postaci wykreowanej przez nich w wirtualnych świecie.

Second Life a relacje interpersonalne w świecie rzeczywistym

Dla badaczy wirtualnych wspólnot niezwykle ważny jest problem drugiego życia. W filmie *Sala samobójców* można zaobserwować społeczność nastolatków bytujących na co dzień w Second Life, w którym wykreowali swoje indywidualne awatary, których cechy odbiegają od tych posiadanych przez ich twórców. Ich ruchy i pozy są wystudiowane, wypowiedzi przemyślane i wyreżyserowane, a charakterystyka całkowicie fikcyjna. Zastąpienie fizycznej sieci - siecią wirtualną usuwa wszelkie bariery komunikacyjne, jakie tworzą się zazwyczaj w realnym świecie. Sprzyja to powstawaniu cyberwspólnot, ponieważ potrzeba łączenia się i bycia podłączonym, żywym węzłem sieci determinuje nasze sieciowe zachowania (Lombard, 2009). Dominik Santorski, cierpiący na depresję i posądzany przez swoich szkolnych kolegów o skłonności homoseksualne został wyszydzony przez społeczność klasową. Dlaczego? Podczas studiówki założył się z kolegami, że w zamian za to, że koleżanki pozwolą mu przyjrzeć się ich pocałunkowi, on uczyni to samo z jednym z kolegów. Niestety, moment pocałunku został zarejestrowany i umieszczony w Internecie. Co więcej, jego oprawcy nie prześladowają go bezpośrednio, lecz za pomocą mediów i multimediów. Olbrzymią rolę odebrały portale społecznościowe, na których prześladowcy umieścili poniżające chłopca filmy. Czuje zatem obawę przed bezpośrednimi kontaktami z otoczeniem. Zamiast tego, wybiera anonimowe interakcje z nieznanymi użytkownikami globalnej sieci. Motywem podjęcia dialogu z użytkownikami *Sali samobójców* była potrzeba ekspresji własnych uczuć, które nie zostały skanalizowane, ponieważ zarówno zapracowani rodzice, jak i koledzy i koleżanki odwrócili się od Dominika, odmawiając mu prawa do głosu. Wirtualna wspólnota okazała się być miejscem dialogu, który w zamierzeniu miał prowadzić do uzdrowienia duszy. Byłoby to możliwe, gdyby chłopiec stał się uczestnikiem innej gry.

Do rozważań nad *Salą samobójców* przydatne okazać się mogą badania psychologów z Carnegie Mellon University wykonane w 1995 i 1996 roku, a analizujące społeczne i psychologiczne oddziaływanie Internetu na zaangażowanie społeczne i psychologiczny dobrostan (Castells, 2007). Wykazano w nich, że intensywniejsze korzystanie z Internetu nieodłącznie wiąże się ze spadkiem komunikowania się uczestników z członkami rodziny, a także wpływa na kurczenie się rozmiaru kręgu społecznego użytkowników sieci. Co więcej, wzrasta poziom depresji i osamotnienia (Castells, 2007). W *Sali samobójców* można zaobserwować relacje zmierzające w stronę osobistego zaangażowania w relacje międzyludzkie, przeniesienia interakcji ze świata wirtualnego w świat rzeczywisty, co staje się zgubne dla głównego bohatera. Relacje ulegają poszerzeniu nie tylko o zakres tematyczny, ale i o tworzenie nowych interakcji. Poczucie anonimowości sprzyja zacieśnianiu wirtualnych więzi, dające użytkownikowi komfort, jednakże w miarę wzrostu zaangażowania w interakcje w społeczności sieciowej, komfort anonimowości przeradza się w udrękę.

Podobną sytuację można zaobserwować w filmie *.hack//roots*, w którym gracze dowiadując się o osobistych problemach występujących w życiu realnym jednego z użytkowników, postanawiają interweniować i pomóc. Często agregacja informacji w grupie prowadzi do podejmowania lepszych decyzji niż te powzięte przez jednostkę, lecz w opisywanym filmie tak się nie dzieje. Przyczyną może być zaangażowanie w proces podejmowania decyzji osób młodych i niedoświadczonych, działających pod

wpływem impulsu (Lombard, 2009). Wirtualną wspólnotę graczy cechuje myślenie grupowe, zachodzące wówczas, gdy członkowie wspólnoty dążą do jednomyślności. Zazwyczaj dochodzi wtedy do zaistnienia czterech zjawisk: odpierania sprzeciwu wobec założeń zaaprobowanych przez członków grupy, wywieranie nacisku przez członków grupy na osoby wątpliwe, prowadzące do poparcia preferowanego rozwiązania, stworzenia pozorów jednomyślności, związane z przemilczeniem obaw i wątpliwości, a także interpretowanie przez grupę milczenia jako poparcia stanowiska większości (Lipińska, 2008).

Wirtualna grupa wsparcia

Internetowe medium posiada także psychologiczne działania o charakterze wspierającym, ponieważ w jego ramach funkcjonują społeczności samopomocowe. Sprzyja temu: anonimowość, brak barier przestrzennych, operowanie językiem pisanym (większa kontrola nad przekazem) oraz możliwość szybkiego nawiązania kontaktu z ludźmi będącymi w podobnej sytuacji czy brak długu wdzięczności (Barani, 2008). Warto zauważyć także, że poziom intymności relacji nawiązywanych w sieci zależy od jej intensywności oraz czasu trwania (Barani, 2008). W *Sali samobójców* Dominik wyśmiewany przez szkolnych kolegów na portalach społecznościowych, nawiązał kontakt z Sylwią, koryfeuszem wirtualnej społeczności zwanej „salą samobójców”, tworzonej przez młodych ludzi zamierzających odebrać sobie życie. Odnalazł swój azyl w cyberprzestrzeni i grupę osób podzielających jego zainteresowania. Młodzież spotykająca się w *Sali samobójców* niczym prawdziwa grupa wsparcia dzieli się swoimi problemami i opracowuje schemat popełnienia samobójstwa. Ich duchową przewodniczką i zarazem założycielką grupy jest Sylwia, bliżej nieokreślona dziewczyna z charakterystycznymi różowymi włosami. Jednakże, w finale zamiast Sylwii, życie odbiera sobie Dominik, który postanowił zrealizować pomysły głoszone przez wirtualną interlokutorkę, podczas gdy dziewczyna w wyniku licznych rozmów prowadzonych ze swoim internetowym przyjacielem, została skutecznie odwiedzona od tego pomysłu. Chłopiec, rozemocjonowany wypaczonymi ideałami Sylwii, które przyjął za swoje, pozbawiony wsparcia i pomocy rodziców, postanowił odebrać sobie życie, manifestując swoją samotność. Zarysowała się tu zatem niepełnowymiarowa, bo jednostronna terapeutyczna działalność sieci. Wirtualna tożsamość Sylwii stała się jej parasolem ochronnym, zasłoną, fasadą, za którą chroniła się, obawiając się nawiązywania rzeczywistych kontaktów z ludźmi. Stworzona w *Sali samobójców* grupa wytworzyła wirtualne tożsamości, tworząc poczucie efemerycznej wspólnoty, dającej pociechę jej członkom poszukującym w jej ramach komunikacji, akceptacji i autoekspresji (Castells, 2007). Zarówno Dominik, jak i pozostali członkowie *Sali samobójców* żyli w równoległym, wirtualnym świecie, będąc związani pragnieniami, moralnością i fizycznym bólem swoich jaźni (Castells, 2007). Podsumowując, wirtualna sieć, w jakiej zanurzeni zostali członkowie sali, stanowi substytut sieci społecznej i uzupełnienie niesatysfakcjonujących kontaktów społecznych.

Wirtualne wspólnoty stanowią nieodłączny komponent Internetu. Każdy, kto choć raz korzystał z sieci, zetknął się z pewnością z ideą cyberwspólnot, tworzących się na licznych forach internetowych, portalach tematycznych, czatach, blogach czy kanałach IRC. Motywację do ich tworzenia stanowią: wspólne zainteresowania łączące użytkowników, możliwość wymiany poglądów, chęć zagospodarowania wolnego czasu lub zawiązywania wirtualnych znajomości bez konieczności legitymowania się. Internet może być traktowany jako derridański *farmakon*, ponieważ jest zarówno dobrodziejstwem, lekarstwem, jak i przekleństwem, złem, co zostało wykazane na podstawie analizowanych przykładów audiowizualnych obrazów (Derrida, 1993). Sieć posiada zarówno działania terapeutyczne, jak i uzależniająco-degradujące. Uczestnicząc w życiu wirtualnych wspólnot, ich członkowie mają okazję do prowadzenia dialogu odbywanego czasie rzeczywistym przed ekranem komputera. Zasłona ta pozwala im na swobodną ekspresję uczuć, która z pewnych względów jest niemożliwa w świecie realnym, lecz nie należy

zapominać o tym, że dzięki cybernetycznej przesłonie, niektórzy użytkownicy wcielając się w wykreowanego przez siebie awatara mogą działać na szkodę innych. Wszystko, co odbywa się w wirtualnej przestrzeni Internetu zdaniem Stolla stanowi metaforę, jest *rozmową bez mówienia, uśmiechaniem się bez poruszania ustami i obejmowaniem bez dotykania* (Stoll 2000, s.56), zatem stanowi jedynie namiastkę realnego życia. Substytut, który dla wielu stanowi sens istnienia i jedyną formę komunikacji ze światem zewnętrznym.

Bibliografia:

- Barani, K. (2008). Wirtualne wspólnoty kobiet na forach internetowych jako źródło wsparcia w przygotowaniu do macierzyństwa. W: B. Szmigielska (red) *Całe życie w sieci*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bauer, Z. (2009) *Dziennikarstwo wobec nowych mediów. Historia, teoria, praktyka*. Kraków: TAIWPN Universitas.
- Bendyk, E. (2004). *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*. Warszawa: Wydawnictwo W. A.B.
- Castells, M. (2003). Wirtualne społeczności czy społeczeństwo sieciowe. W: M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*. Poznań: Wydawnictwo Rebis.
- Castells, M. (2007). Społeczeństwo. W: M. Castells, *Społeczeństwo sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Derrida, J. (1993). *Pismo filozofii*. Kraków: Inter Esse.
- Kasarek, L. (2011), *Chińska kultura symboliczna. Jej współczesne metamorfozy w literaturze, teatrze i malarstwie*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog.
- Katz, J., Rice, R. i Aspden, P. (2001). *The internet, 1995-2000: Access, civic involvement, and social interaction*. *American Behavioral Scientist*, 45 (3), s. 405-419.
- Kuźmicki, A., *Matrix- archetypy jako źródło przemiany* [online] Dostęp: http://www.jungpoland.org/index.php?option=com_content&task=view&id=133&Itemid=114, odczyt w dn. 27.12.2011 r.
- Lipińska, J. (2008). Zachowania grupowe członków grup dyskusyjnych. W: J. Lipińska, *Kultura grup dyskusyjnych w Internecie*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Lombard, D. (2009). *Globalna wioska cyfrowa: drugie życie w sieci*. Warszawa: MT Biznes Sp. z o. o.
- Nie, N. i Erbring, L. (2000). *Internet and Society. A preliminary report*. Stanford University http://www.stanford.edu/group/siqss/Press_Release/Preliminary_Report.pdf.
- Rheingold, H. (2000), *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Stoll, C. (2000). *Krzemowe remedium. Garść rozważań na temat infostrady*. Poznań: Rebis.
- Tischner, J. (1998) *Filozofia Dramatu: wprowadzenie*. Kraków: Znak.
- Wellman, B., Haase, A., Witte, J. i Hampton, K. (2001). Does the internet increase, decrease, or supplement social capital? social networks, participation, and community commitment. *American Behavioral Scientist*, 45 (3), s. 436-455.